

# INNOWACJA PEDAGOGICZNA

## „GRY RÓŻNE ZNAM A NIEKTÓRE ROBIĘ SAM”

**AUTORKI:** mgr IWONA NIEMIEC, mgr SABINA STASICA

**MIEJSCE REALIZACJI:** ZESPÓŁ PLACÓWEK SZKOLNO-  
WYCHOWAWCZO-REWALIDACYJNYCH,  
SZKOŁA PODSTAWOWA NR 8

Podstawa programowa:

- Ustawa z 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz. U. z 2019 r. poz. 1078 i 1148) - art.1 pkt 18, art. 44 ust.2 pkt 3, art. 55 ust. 1 pkt 4, art. 68 ust. 1 pkt 9, art. 86 ust. 1.

## **WSTĘP:**

*„Nie można wyczerpać kreatywności. Im więcej jej używasz, tym więcej jej masz”*

*Maya Angelou*

Pracując z uczniami, ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, ważne jest aby poznawali oni świat w działaniu, dlatego powinniśmy prowokować ich do różnych aktywności, wykorzystując nie tylko TIK-owe narzędzia. W celu urozmaicenia zajęć korzystamy z ciekawych pomocy dydaktycznych min. loteryjek obrazkowych, słuchowych, układanek, książek oraz gier planszowych i karcianych.

Gry to jedna z ulubionych aktywności większości uczniów. Zapewniają one dobrą zabawę, budują pozytywne relacje, zacieśniają więzi i są źródłem rozrywki. Warto jednak zaznaczyć, że gry nie tylko bawią ale w jednakowym stopniu rozwijają wyobraźnię oraz utrwalają wcześniej zdobyte umiejętności. Uczą przeżywania pierwszych sukcesów i porażek, rywalizacji oraz motywacji do działania. Zabawy z wykorzystaniem gier planszowych kształtują postawy koleżeńskie, uczą opanowania i cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry.

Nie wszystkie gry ogólnodostępne możemy jednak wykorzystać do pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Rozwiązaniem jest tworzenie wspólnie z uczniami własnych gier, które dostosujemy do ich indywidualnych możliwości. Innowacja pedagogiczna: „Gry różne znam a niektóre robię sam” da uczniom możliwość samodzielnego układania gier, kształtujących wyobraźnię, kreatywność, myślenie przyczynowo – skutkowe, utrwalają treści, które chcemy by nasi uczniowie zapamiętali.

Tworzenie gier planszowych jest metodą aktywizującą uczniów, integrującą różne dziedziny aktywności oraz przyspieszającą ich rozwój. Można je wykorzystać jako: sprawdzian zdobytych wiadomości, niekonwencjonalny sposób na doskonalenie umiejętności: czytania, pisanie, liczenia, planowania, twórczego myślenia, redagowania poleceń, rysowania itp.

## **GLÓWNY CEL INNOWACJI**

Wszechstronny rozwój uczniów poprzez zaangażowanie ich w różnego rodzaju gry i zadania, wymagające logicznego myślenia i kreatywności.

### **CELE SZCZEGÓŁOWE**

- ✓ budzenie i rozwijanie ciekawości poznawczej,
- ✓ rozwijanie umiejętności koncentracji uwagi,
- ✓ rozwijanie podstawowych zdolności i umiejętności myślenia twórczego,
- ✓ poszerzenie słownictwa czynnego,
- ✓ ćwiczenie umiejętności logicznego myślenia, ćwiczenie kompetencji matematycznych,
- ✓ doskonalenie umiejętności czytania,
- ✓ rozwój zmysłu twórczego, kreatywności, pamięci,
- ✓ rozwijanie poczucia własnej wartości, umiejętności wyrażania emocji,
- ✓ kształtowanie umiejętności reagowania na sukcesy i porażki oraz rywalizacji,
- ✓ wdrażanie do współdziałania w zespole – wspólne działanie, przestrzeganie zasad gry;
- ✓ pokazanie sposobów spędzania wolnego czasu w szkole i w domu.

### **METODY ZASTOSOWANE W INNOWACJI**

- ✓ słowne: rozmowa, objaśnienia, instrukcje;
- ✓ oglądowe: pokaz i obserwacja;
- ✓ czynne: samodzielnych doświadczeń, zadań do wykonania, ćwiczeń;

### **FORMY PRACY**

Podstawowymi formami organizacyjnymi w realizacji programu jest działalność zespołowa, grupowa i indywidualna

### **ZAŁOŻENIA ORGANIZACYJNE**

Innowacja będzie wdrażana od września 2023 a zakończenie w maja 2024 r.

Proponowane działania są skierowane do uczniów z umiarkowaną niepełnosprawnością intelektualną klas 6d i 5b SP nr 8 ZPSWR w Cieszynie. Działania innowacyjne będą prowadzone podczas zajęć edukacyjnych (funkcjonowanie osobiste i społeczne i zajęcia rozwijające kreatywność) dwa razy w miesiącu.

## **PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW**

Stwarzając warunki do aktywności dziecka w procesie poznawania rzeczywistości, nauczyciel dobiera odpowiednie metody nauczania.

Metody zastosowane w innowacji powinny rozwijać u uczniów samodzielność w rozwiązywaniu problemów, uczyć współdziałania w grupie, rozwijać kreatywność, systematyczność, wzmacniać wiarę we własne siły. W realizacji przedstawionej innowacji jest szczególnie ważne szerokie stosowanie metod aktywizujących przy jednoczesnym ograniczaniu do minimum metod podających. Działania będą oparte na zajęciach, podczas których uczniowie poznawać będą zasady ogólnodostępnych gier planszowych, karcianych oraz na zajęciach, w czasie których tworzyć będą wspólnie z nauczycielem własne gry.

## **SPODZIEWANE EFEKTY INNOWACJI**

Przewidujemy, iż innowacja przyniesie następujące efekty:

*uczniowie:*

- ✓ utrwalać wiadomości o środowisku społeczno – przyrodniczym
- ✓ poszerzą zasób słownictwa biernego i czynnego;
- ✓ usprawnią umiejętności logicznego myślenia;
- ✓ rozwiną kreatywność, wyobraźnię, pomysłowość
- ✓ poszerzą kompetencje matematyczne
- ✓ usprawnią umiejętność czytania;
- ✓ poprawią koncentrację uwagi
- ✓ nabędą umiejętność wyrażania własnych emocji
- ✓ rozwiną podstawowe umiejętności myślenia twórczego
- ✓ wdrożą się do zgodnego współdziałania w grupie
- ✓ zapamiętują i przestrzegają zasady gry;
- ✓ umieją wygrywać i przegrywać.

## **EWALUACJA INNOWACJI**

W ramach wdrożonej innowacji będzie prowadzona obserwacja uczniów, dotycząca ich zaangażowania w zajęcia, umiejętności współdziałania w grupie, pozytywnych zmian wychowawczych i dydaktycznych. Dokumentowanie pracy będzie prowadzone w formie zdjęć. Przygotowane przez uczniów gry (plansze, karty, opis zasad) będą wypożyczone

kolegom i koleżanką z innych klas. Informacja o grze będzie zamieszczona na szkolnej stronie Facebooka.

### HARMONOGRAM PROWADZONYCH DZIAŁAŃ

<b>MIESIĄC</b>	
<b>GRA OGÓLNODOSTĘPNA</b>	<b>WŁASNA GRA - TEMATYKA</b>
<b>WRZESIEŃ</b>	
Gra planszowa „Chińczyk”	Gra planszowa „Ruch drogowy”
<b>PAŹDZIERNIK</b>	
Gra planszowa „Grzybobranie”	Gra planszowa „Koszyk Jesieni”
<b>LISTOPAD</b>	
Gra karciana „Uno”	Gra karciana „Jesienna pogoda”
<b>GRUDZIEŃ</b>	
Gra zręcznościowa „Mistakos krzesła”	Gra zręcznościowa „Prezenty od Mikołaja”
<b>STYCZEŃ</b>	
Gra obrazkowa „Kółka i Spółka”	Gra obrazkowa „Pory roku”
<b>LUTY</b>	
Gra zręcznościowa „Lotti karotti”	Gra zręcznościowa „Śnieżki”
<b>MARZEC</b>	
Gra obrazkowa „Memory kwiaty”	Gra obrazkowa „ Wiosenne lotto”
<b>KWIECIEŃ</b>	
Gra „Farmer”	Gra karciana „Na podwórku”
<b>MAJ</b>	
Gra „Zosia i jej Zoo”	Gra planszowa „Na łące”

## **PRZYKŁADOWY OPIS GRY**

### ***PLANSZA***

Uczniowie przygotowują planszę, przypominającą tradycyjnego „Chińczyka”. Wycinają małe figury geometryczne, które stanowić będą pola. Na środku planszy układają garaże, wykonane z pudełek po zapalkach. Pionki – samochody to koraliki w czterech kolorach z doklejonymi małymi kółkami z dziurkaczy. Osobno, na prostokątnych karteczkach, przyklejają zadania przygotowane przez nauczyciela (np. wydrukowane wybrane znaki, kolory sygnalizacji świetlnej, zagadki związane z pojazdami).

### ***ZASADY GRY***

Uczniowie poruszają się po polach za pomocą kostki do gry. Celem jest doprowadzenie swojego „samochodu” do garażu. Pola oznaczone \* oznaczają przeszkodę (przygotowaną na prostokątnych karteczkach). Odpowiedź prawidłowa - dodatkowy rzut kostką, odpowiedź błędna – stoi jedną kolejkę.

Iwona Niemiec

Sabina Stasica